USE A FORÇA EM
3D&T E M&M!
CLONE
WARS

Guerreiros, magos, espadas mágicas e grandes aventuras. Donzelas em perigo, inimigos ferozes e batalhas espaciais. Espécies e culturas diferentes. Intrigas e segredos. A luta contra o mal. Coisas que nós, RPGistas, adoramos! Tudo isso reunido em uma mesma história, em uma mesma saga. A maior da história do cinema. Mais que uma série de filmes, um universo. *Star Wars*. Precisa dizer mais?

A menos que tenha nascido ontem ou passado as últimas décadas em coma profundo (e bota profundo nisso!), você já ouviu falar. *Star Wars* é simplesmente a maior franquia da história do cinema. E também é livro, HQ e desenho animado. Brinquedos e action figures. Animação por computador. Videogame. E, é claro, RPG.

MUITO TEMPO ATRÁS...

Star Wars é fruto da imaginação de George Lucas. Então um jovem diretor apaixonado por filmes japoneses (em especial os de Akira Kurosawa) e seriados de ficção científica (como *Flash Gordon*), Lucas bebeu também de *O Senhor dos Anéis* para escrever sua própria série de fantasia científica. Uma saga envolvendo conflitos épicos entre o bem e o mal, políticos egoístas e heróis altruístas, guerreiros mágicos e pessoas comuns lutando pela liberdade contra um Império maligno e dominador.

A história dos seis filmes de *Star Wars* acompanha a queda de Anakin Skywalker e sua transformação em Darth Vader, as aventuras de seu filho Luke e a luta da Aliança Rebelde contra o Império, ao mesmo tempo em que os personagens vão amadurecendo e passando por conflitos que todos nós vivemos: tomar o caminho mais fácil ou permanecer fiel ao que acreditamos? Render-se ao que parece gratuito e sem conseqüências ou trabalhar duro e aceitar as dores do crescimento? Não precisamos apresentar *Star Wars* para você. Mais do que conhecer, você *sabe* como é.

A saga não se resume apenas a filmes, HQs, livros e videogames. O universo é tão grande que permite qualquer tipo de história, qualquer tipo de personagem. A *sua* história. O *seu* personagem. Por isso, pegue o sabre de luz, suba no X-Wing e vamos fazer o salto para o hiperespaço!

...EM UMA GALÁXIA MUITO, MUITO DISTANTE

O universo de *Star Wars* é tão grande quanto você quiser. Existe o material "canônico", apresentado no cinema e na TV, e o universo expandido, espalhado por livros, histórias em quadrinhos e games. Mas uma das melhores coisas do universo de *Star Wars* é que ele está sempre crescendo. Nesta matéria vamos explorar o material já existente e apresentar dicas de como aproveitá-lo e desenvolvê-lo na forma de ganchos e aventuras. Vamos focar na época das Guerras Clônicas, a bem-sucedida animação que é sucesso na TV. Também vamos apresentar material de jogo, como classes, espécies, feitos e vantagens.

O UNIVERSO

As aventuras de *Star Wars* se passam na Galáxia, ou Galáxia Conhecida, como também é chamada. Ela pode ser dividida em duas regiões: o Centro e os Territórios Externos. O Centro abrange o Centro Profundo, os Mundos do Centro e as Colônias. Já os Territórios Externos abrangem muitas outras regiões: a Orla Interior, a Região de Expansão, a Orla Média, a Orla Exterior, o Espaço Inexplorado e as Regiões Desconhecidas. Cada uma dessas regiões aparece na ordem de distância do Centro (assim, a Orla Exterior está mais longe do Centro do que a Região de Expansão, mas está mais perto do que as Regiões Desconhecidas).

SOCIEDADE

Da mesma forma que em muitos outros cenários de fantasia, os humanos também são maioria em *Star Wars*. São a espécie mais numerosa, ambiciosa e que habita a maior quantidade de mundos. Mas não estão sozinhos: wookiees, hutts, twi'leks, mon calamaris, geonosians, ewoks, gungans e muitos outros povoam o universo conhecido.

A Galáxia abriga todos os níveis tecnológicos possíveis: de civilizações despertando ainda na Idade da Pedra, passando por culturas tribais, medievais ou renascentistas até sociedades que conquistaram as viagens à velocidade da luz. No geral, a tecnologia avançada é a norma. Naves, veículos voadores e prédios mais altos que as nuvens são comuns. Mundos muito

Milhares de mundos a explorar...

AS REGIÕES DA GALÁXIA

A Galáxia se divide em duas grandes regiões: o Centro e os Territórios Externos. Cada uma dessas regiões possui subdivisões, descritas a seguir.

O CENTRO

Centro Profundo: uma região pequena bem ao centro da Galáxia. Possui muitas estrelas próximas entre si, o que dificulta a navegação e as viagens hiperespaciais. O planeta mais conhecido daqui é Byss, um mundo forte no Lado Negro da Força.

Mundos do Centro: os planetas mais bem-desenvolvidos, famosos, ricos e populosos da Galáxia. O mais importante é Coruscant, capital da Galáxia, mas outros expoentes são Alderaan, Corellia, Duro e Kuat. Existem ainda milhões de outros sistemas e mundos nesta região. Aqui nascem a moda e os estilos de vida mais sofisticados da Galáxia. Os Mundos do Centro são os mais próximos das vias hiperespaciais.

Colônias: os primeiros planetas colonizados pela República longe dos Mundos do Centro. A maior parte dos planetas desta região é densamente populosa, industrializada e de cultura marcante e característica, como Neimoidia, Talasea e Balmorra.

populosos e desenvolvidos têm pouco espaço para florestas e grandes áreas abertas; há muito tempo prédios de metal e *plastisteel* cobriram quase todo o horizonte. É muito mais comum falar em diferenças com relação à altura em que duas pessoas vivem do que necessariamente na distância entre elas: quanto mais baixo em uma cidade se vive, mais próximo do crime e da pobreza. Quanto mais alto, riqueza e nobreza.

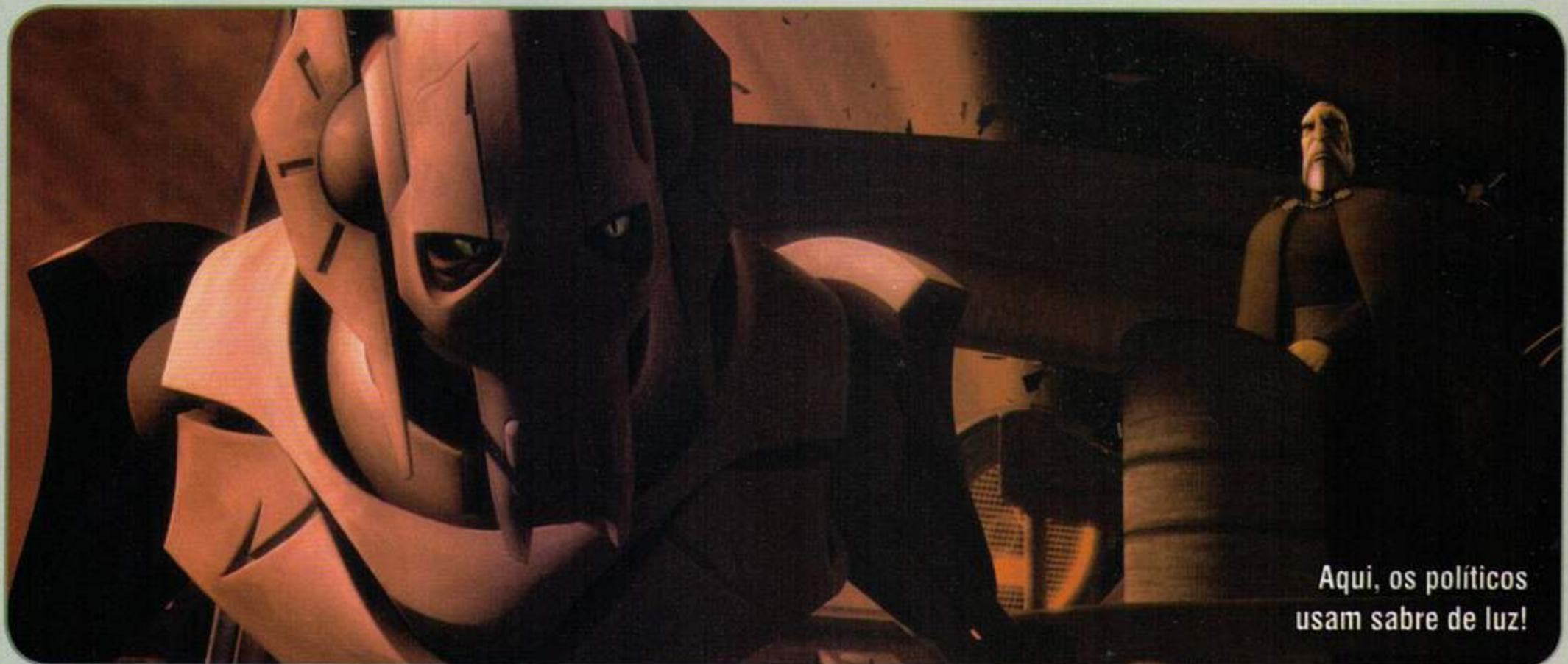
Quase não existem regiões cujo clima é tão hostil a ponto de impedir a civilização e o desbravamento — com a tecnologia do universo de *Star Wars*, qualquer lugar rico em matéria-prima pode e vai ser colonizado. Apenas mundos muito pobres ou de difícil acesso são deixados de lado... E mesmo esses, apenas por pouco tempo. Afinal, piratas e contrabandistas precisam de um lugar onde se esconder. Gigantes gasosos são explorados por cidades nas nuvens; mundos gelados, por galerias subterrâneas; planetas tempestuosos ou aquáticos, por bases fixas no fundo dos mares e oceanos. Em mundos vulcânicos ou muito quentes usam-se escudos. Planetas cujas florestas são densas e altas permitem construções apoiadas nos troncos, galhos e copas das árvores.

Praticamente tudo que você já leu em livros de história da Terra ou ficção científica se aplica ao universo de *Star Wars*: existem civilizações parecidas com o Velho Oeste americano, a Alemanha nazista, a União Soviética, a Antigüidade Clássica grega, mundos submarinos e espécies aquáticas, civilizações pós-apocalípticas, planetas inteiros cobertos por desertos... Mas com uma roupagem diferente: ao invés de humanos e mamíferos, povos descendentes de lagartos, aves ou peixes. Insetos gigantes com poderes psiônicos — ou controle da Força. Anjos, dragões, sereias e lobisomens. Alguns mundos mantêm a cultura de outrora, com reis, clero e cavaleiros, mas munidos de tecnologia de ponta: bestas de energia, espadas laser, montarias mecânicas e naves espaciais.

Em um universo tão vasto e diferenciado como o de *Star Wars*, o idioma é um elemento fundamental. Embora praticamente toda sociedade ou cultura possua um idioma próprio, todas as pessoas aprendem também o *básico*, um idioma universal falado por todas as pessoas da Galáxia. Algumas espécies apresentam dificuldades para articular os sons deste idioma, ou são completamente incapazes de reproduzi-lo; para remediar essa situação, existem aparelhos de tradução e dróides capazes de falar milhões de línguas e dialetos.

Na medicina, o padrão também é incrível: amputações são curadas com próteses cibernéticas ou clonagem. O líquido *bacta* cura pacientes em estado grave por imersão em um tanque ou cicatriza ferimentos menores em minutos com a aplicação de uma seringa. Existem venenos poderosos, capazes de matar ou simplesmente sedar e simular a morte. É possível manter pessoas em animação suspensa por tempo indeterminado.

Além dos avanços com relação à vida orgânica, existe também a vida "inorgânica" — dróides cujo nível de inteligência, independência e percepção diferenciam-nos de meros objetos sem vida. Eles cumprem muitas das funções comuns às pessoas "normais": existem dróides médicos e diplomatas. Babás e soldados. Jardineiros, lixeiros, construtores e mecânicos.

...Cada um deles cheio de Pontos de Experiência!

Aqui, os políticos usam sabre de luz!

Professores, músicos e assistentes de todos os níveis. E inclusive mercenários, assassinos e torturadores.

Como em qualquer outro cenário, também existe religião na Galáxia. Na maior parte das vezes, milagres, aparições, anjos e demônios são na verdade manifestações da Força ou fenômenos provocados por seus usuários, assim como casos de magia e bruxaria.

POLÍTICA

Ao longo da saga de *Star Wars* existem diversos momentos políticos importantes. Nesta matéria vamos nos concentrar no período da Velha República e nos acontecimentos das Guerras Clônicas, quando os Jedi eram os guardiões da paz e da justiça na Galáxia Conhecida, os Sith eram apenas uma lembrança — ou uma ameaça fantasma — e a principal arena de poder era a política intergaláctica.

Neste período o principal corpo político da Galáxia é a República Galáctica — ou simplesmente *República*. A República é encabeçada pelo Chanceler Supremo, apoiado em um governo democrático formado por representantes de todos os sistemas estelares afiliados. Cada sistema possui um planeta metrópole (o mais desenvolvido) e suas colônias. O representante de cada sistema é chamado de senador e possui um séquito composto por pelo menos um vice e outros assistentes, diplomatas, cortesãos, aias e o que mais a tradição de sua cultura determinar. Eles reúnem-se no Senado Galáctico, sediado em Coruscant, capital da Galáxia.

A República foi fundada há mais ou menos 25.000 anos, com a assinatura da Constituição Galáctica ao final das Guerras de Unificação, quando os humanos e duros desenvolveram os primeiros motores *hyperdrive*. Isso permitiu uma conexão muito maior e viagens muito mais rápidas entre os múltiplos sistemas conhecidos na época. Coruscant logo foi aclamado como a capital da Galáxia.

As viagens com motores hyperdrive logo trouxeram também os Cavaleiros Jedi de seu planeta de origem, Ossus, para Coruscant, permitindo-lhes guardar e proteger todo o universo conhecido. Nos milênios seguintes, rotas hiperespaciais foram aos poucos sendo mapeadas, com a República expandindo-se rapidamente e trazendo novos mundos, sistemas, culturas e espécies para debaixo de sua proteção.

Com altos e baixos, a República Galáctica permaneceu como o bastião da civilização, cultura, democracia, justiça e igualdade por milênios. Infelizmente, na época das Guerras Clônicas a República já não é mais a mesma: a corrupção é a palavra de ordem, e muitas diferenças entre sistemas são resolvidas fora do Senado, com a compra de senadores e manipulação de votos. Um dos pontos mais altos dessa corrupção foi a apatia do Chanceler Valorum diante da disputa entre a econômica e militarmente poderosa Federação do Comércio e o distante planeta Naboo. Nessa época, os senadores tinham em mente muito mais seus próprios interesses (e bolsos) do que o bem-estar da civilização como um todo. Felizmente, Valorum logo depois foi deposto do cargo, e o senador Palpatine de Naboo foi eleito o novo Chanceler da República.

AS REGIÕES DA GALÁXIA (CONTINUAÇÃO)

OS TERRITÓRIOS EXTERNOS

Orla Interior: a região entre as Colônias e a Região de Expansão. Controlada com mão de ferro pelo Império (na época da trilogia clássica), a maioria dos habitantes preferia fugir para a Orla Exterior a permanecer aqui. Durante séculos pensou-se que esta fosse a região mais afastada da Galáxia. Alguns dos planetas mais importantes são Thyferra, Yag'Dhul, Myrkr e Bilbringi.

Região de Expansão: abrange planetas ricos em matérias-primas e recursos naturais. É controlada principalmente por grandes corporações (e depois pelo Império). Seus planetas incluem Nkllon, Derra 4 e Kinyen.

Orla Média: agrega planetas com menos recursos naturais (e portanto menor população). Muitos piratas escondem-se em locais pouco explorados deste território. Inclui planetas como Naboo, Sullust e Ord Mantell.

Orla Exterior: a parte mais inexplorada da Galáxia. Possui mundos pouco desenvolvidos e primitivos. Devido ao isolamento dos Mundos do Centro, serve como berço e esconderijo de muitos criminosos. Aqui ficam mundos como Tatooine, Hoth, Bespin e Dagobah.

HYPERDRIVE, ROTAS E VIAGENS HIPERESPACIAIS

As viagens espaciais do universo de *Star Wars* normalmente se dão a velocidades acima da velocidade da luz. Cada nave capaz de viajar dessa maneira possui um hyperdrive, um motor que permite que a nave entre no hiperespaço — um universo paralelo, uma dimensão extra do espaço, um modo alternativo de existência física. A descrição é vaga exatamente porque os cientistas nunca conseguiram compreender completamente este fenômeno. Mas os hyperdrives funcionam, e permitem atravessar grandes distâncias em menos tempo do que seria possível pelo espaço comum.

Toda nave capaz de viagens hiperespaciais possui um computador de navegação, também chamado de *computador de astronavegaçação*. Ele faz todos os cálculos necessários para o salto para o hiperespaço e a rota mais rápida e segura até o destino. Naves menores ou de combate, como caças Jedi, precisam de dados ou dróides astromechs para esses cálculos.

Rotas (ou vias) hiperespaciais são caminhos seguros através do hiperespaço — em que você não precisa temer uma colisão com um asteróide ou um buraco negro quando emergir do outro lado. Existem mais ou menos oito rotas hiperespaciais principais, centenas de rotas secundárias e milhares de pequenas outras. Quando o computador de astronavegação calcula a viagem, inclui a entrada em uma dessas rotas e todo o trajeto através dela.

Uma década depois da eleição do Chanceler Palpatine, uma nova crise tomou conta da Galáxia: Conde Dookan, um Mestre Jedi que dez anos antes havia deixado a Ordem, liderou o levante de muitos governos e mega-corporações, unindo-os contra as altíssimas taxas e impostos da República — assim formando a Confederação dos Sistemas Independentes (também chamados *Separatistas*). Seu objetivo é deixar a República e obter justiça em taxas e impostos. Esse levante trouxe a guerra. De um lado, a Confederação e seus exércitos de dróides. Do outro, a República, seu exército de clones e a Ordem Jedi. Sem que nenhum dos dois lados saiba, todos os eventos estão sendo manipulados por um Lorde Negro dos Sith... Darth Sidious. Não bastasse a guerra, o mandato do Chanceler Palpatine há muito se esgotou, mas o Senado insiste em votar pela manutenção de seu cargo por mais alguns anos, desagradando a Ordem Jedi. É nesse turbilhão político que se encontra a Galáxia na época das Guerras Clônicas.

ECONOMIA

Exploração de planetas distantes ou com climas hostis, tecnologias exclusivas, excesso — ou falta — de mão-de-obra. Na Galáxia, o comércio entre planetas é a principal fonte de renda. Importar ou exportar é mais que uma questão econômica — em um universo tão vasto e de mundos tão populosos, torna-se uma necessidade. A maior parte dos governos possui frotas exploratórias, centenas de colônias e distribuidores que viajam por toda a Galáxia. Ou então contratam esses serviços de culturas especializadas em fornecê-los. Há nichos e espaço para todos.

A moeda corrente é o Crédito Galáctico Padrão — ou simplesmente o *crédito*. Existe tanto em forma física, com moedas e notas, quanto virtual, sendo usado no formato de *chips de créditos*. Na maior parte dos lugares é possível fazer transações através de *códigos de débito* (senhas de contas bancárias; no geral, tudo é muito parecido com as nossas compras via cartão de crédito ou débito). O lastro do crédito se deve principalmente às imensas riquezas do planeta Muunilinst e do Clã Bancário Intergaláctico.

Entretanto, alguns lugares nos confins da Galáxia — como Tatooine — podem não aceitar o Crédito Galáctico Padrão. Esses lugares possuem moedas próprias, ou o comércio se dá na forma de escambo.

ESPÉCIES

Existem milhares de espécies no universo de Star Wars. Os humanos são a mais numerosa, mas não a única importante. Existe preconceito racial e cultural, a ponto de que, depois que o Império foi deposto pela Aliança Rebelde, muitas espécies passaram a questionar e duvidar dos humanos — o Imperador Palpatine minou ou acabou com a confiança de muitos devido à sua política preconceituosa com relação aos não-humanos.

"Vou dar um pulinho em outro sistema solar e já volto!"

VANTAGENS ÚNICAS

HUMANO

Você já deve ter se acostumado com esses. Em *Star Wars* eles apresentam todas as variações étnicas possíveis — cor da pele, dos olhos, do cabelo (ou ausência deste) —, além das mesmas deficiências e mesma mentalidade e postura. Os humanos surgiram ao mesmo tempo em diversos sistemas diferentes, num caso único de evolução paralela. Não importa se você nasceu em Corellia ou Coruscant: os genes humanos são compatíveis entre si. Os humanos são alguns dos principais heróis e vilões da Galáxia, como Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker, Mace Windu, Conde Dookan, Darth Vader, o Imperador Palpatine e Jango Fett.

DURO (0 PONTOS)

Os duros foram uma das primeiras espécies a desenvolver motores hyperdrive. Seu planeta de origem, Duro, fica próximo a duas rotas hiperespaciais, ligando-o a vários centros comerciais importantes. Os duros têm a pele azul, olhos vermelhos, bocas sem lábios e rostos longos e sem nariz. Suas glândulas olfativas ficam logo abaixo dos olhos. Tanto os homens quanto as mulheres são carecas. Eles são exploradores e pilotos, e gostam de viagens e histórias de viagens. Alguns Duros famosos são Cad Bane, um caçador de recompensas, e Hoolidan Keggle, representante da espécie no Senado.

- **Genialidade.**
- **Devoção (viajar pela Galáxia).**

CLONE (1 PONTO)

Na época das Guerras Clônicas, a República usou um exército formado inteiramente por clones. A matriz destes era um caçador de recompensas mandaloriano chamado Jango Fett. Desenvolvidos pelos kaminoanos, os clones são treinados para o combate e a guerra, e não possuem alguns dos temores humanos, ou os apresentam em menor grau. Também são condicionados a ser mais obedientes aos líderes e comandantes do que o humano padrão. O treinamento dos clones era supervisionado pelo próprio Fett, que lhes ensinou técnicas mandalorianas de luta, além de projetar suas armaduras e treinar grupos de elite para funções militares específicas.

Os clones são envelhecidos artificialmente — mais ou menos aos dez anos de idade estão aptos a começar o treinamento de combate. Devido à manipulação genética dos kaminoanos, os clones são mais resistentes que um humano normal. Clones que não estão à altura dos padrões de exigência kaminoanos, ou que apresentam maior individualidade ou independência, desaparecem misteriosamente durante a noite... O filho de Jango, Boba Fett, também é um clone, mas que não passou pelo processo de condicionamento, apenas pela convivência com o pai.

- **Resistência +1.**
- **Em Forma.** Para um clone, a perícia Esportes custa apenas 1 ponto.
- **Devoção (obedecer aos superiores).**

KEL DOR (0 PONTOS)

Os kel dors vêm do planeta Durin. A atmosfera ímpar deste planeta é formada por hélio e um gás único a Durin. Por isso, os kel dors precisam usar máscaras e óculos protetores quando em atmosferas diferentes. Os kel dors têm a mesma altura e peso que um humano, mas sua pele varia do amarelo-pêssego a um vermelho puxando para o escarlate. A maioria tem olhos negros, embora alguns tenham íris prateadas. Considerada uma raça pouco atrativa fisicamente, seus narizes parecem um bico, e suas bocas, aberturas sem dentes com protuberâncias de carne. Apesar da aparência, os kel dors são um povo sábio, conhecido por seu senso de justiça. Dentre os membros mais famosos da espécie estão o Mestre Jedi Plo Koon e seu sobrinho, o Cavaleiro Jedi Sha Koon. Curiosidade: muito antes de conhecerem a Ordem Jedi, os kel dors já tinham sua própria tradição de usuários da Força, os *Baran Do Sages*.

- **Ambiente Especial.**
- **Tradição da Força.** Para um kel dor, as vantagens Tradição Jedi e Tradição Sith custam apenas 1 ponto (veja a caixa **Novas Vantagens**).

TOGRUTA (1 PONTO)

Os togrutas são uma espécie humanóide oriunda do planeta Shili. Seus membros têm *lekkus* ("caudas") saindo da cabeça que lembram as dos twi'leks. Eles também têm projeções parecidas com chifres no topo da cabeça, mas muito mais largas, chamadas *montrals*. A cor da pele de um togruta varia do laranja ao vermelho, com pigmentações brancas no rosto e lábios acin-

zentados. Os lekkus e montrals são brancos, porém apresentam um padrão de linhas cinzas. Os togrutas têm um forte senso de união. Eles trabalham bem em grupo e têm facilidade de se misturar com outras espécies e culturas. Também são calmos e tranqüilos, mas podem se tornar guerreiros ferozes caso necessário. Dois dos membros mais famosos dessa espécie são a Mestra Jedi Shaak Ti e Ahsoka Tano, padawan de Anakin.

- **Ligação com a Força.** Um togruta com a vantagem Sensitivo da Força começa cada jogo com 1 PF adicional.
- **Sentidos Especiais (radar).** Togrutas podem perceber movimento ao seu redor através de seus montrals, que são ocos e detectam ondas ultrasônicas.
- **Senso de União.** Quando agindo em grupo (pelo menos duas outras pessoas), um togruta ganha um bônus de +1 em todos os testes de perícia.

TWI'LEK (1 PONTO)

Twi'leks (pronuncia-se "tuí-lék") são uma espécie humanóide originária do planeta Ryloth. Os twi'leks apresentam uma gama enorme de cores e tons diferentes de pele, como azul, verde, amarelo ou rosa. Mas a característica mais marcante da espécie talvez seja as duas "caudas" saindo da base da cabeça (chamadas *lekku*, parecidas com a dos togrutas), órgãos avançados usados para a comunicação e algumas funções cognitivas. Eles são capazes de aprender e articular outros idiomas normalmente, mas preferem seu idioma original — o *twi'leki* —, devido ao uso de movimentos sutis dos lekkus durante a comunicação. Os twi'leks também são muito mais ágeis que um humano, e aqueles que se tornam Jedi têm facilidade para lutar com dois sabres de luz ao mesmo tempo. Alguns dos twi'leks mais famosos são a Jedi Aayla Secura e Bib Fortuna, principal assessor e segundo em comando de Jabba, o Hutt.

- **Habilidade +1.**
- **Sedução.** Para um twi'lek, a perícia Manipulação custa apenas 1 ponto.

WOOKIEE (2 PONTOS)

Os wookiees, cujo nome significa "o povo das árvores", são humanóides peludos vindos do planeta Kashyyyk. Seu habitat são as florestas, especialmente as enormes árvores wroshir, onde constroem suas cidades. Wookiees adultos são muito altos, medindo mais de dois metros de altura, e seus corpos são cobertos de pêlos longos e grossos. Um wookiee vive em média 600 anos. Apesar de sua aparência bestial, os wookiees são extremamente inteligentes e possuem grande aptidão para a mecânica. Eles também são muito mais fortes que um humano e possuem pouca paciência. Embora sejam capazes de aprender praticamente qualquer idioma, sua fisiologia não permite que eles articulem os sons de outras línguas. Pelo menos um wookiee se uniu à Ordem Jedi — Mestre Tyvokka. Outros wookiees famosos incluem Chewbacca e o Rei Grakchawwaa.

- **Força +1, Resistência +1.**
- **Aptidão mecânica.** Para um wookie, a perícia Máquinas custa apenas 1 ponto.
- **Código de Honra (da Gratidão).**

KITS DE PERSONAGEM

Quando você constrói um personagem, pode escolher um kit gratuitamente (desde que atenda suas exigências). Cada kit traz uma lista de poderes. Você ganha um dos poderes gratuitamente, e pode comprar os outros ao custo de 1 ponto cada. Em geral, esses poderes fornecem benefícios mecânicos exclusivos, que você não pode obter através de vantagens. Os poderes oferecidos pelos kits são cumulativos com vantagens, mas não consigo próprios (a não ser que o texto do kit diga o contrário). Em outras palavras, você não pode comprar várias vezes o mesmo poder para acumular seu benefício.

E o que acontece se você quiser ser um Jedi diplomata? Ou um contrabandista soldado? Você pode misturar kits, desde que atenda as exigências de todos. Além disso, cada kit além do primeiro custa uma quantidade de pontos igual ao número de kits que você já tem. Ou seja, o primeiro kit do seu personagem (provavelmente aquilo para o que ele se preparou durante toda sua juventude) é gratuito; o segundo kit custa 1 ponto; o terceiro custa 2 e assim por diante. Quanto mais poderes diferentes você quiser ter, mais caro será — afinal, é difícil ser bom em *tudo*! Os kits adquiridos além do primeiro seguem a mesma regra — fornecem um poder gratuito e a possibilidade de compra dos demais por um ponto cada. Você pode comprar outro kit mesmo que não tenha todos os poderes que o primeiro fornece.

CONTRABANDISTA

Exigências: H1 e Crime.

Canalha. Patife. Cafajeste. Pirata. Jogador. Todos estes adjetivos se aplicam ao contrabandista. Ele é um personagem que vive à margem da lei, desafiando o sistema, a sorte e até mesmo os desígnios da Força! Para um contrabandista, o mais importante é o próprio couro; ele pensa primeiro em si, depois em si e só então nas outras pessoas. O contrabandista normalmente não segue nem acredita em qualquer causa, preferindo viver um dia de cada vez, de preferência ganhando alguns créditos de maneira fácil enquanto faz isso. Ele também é o ladrão romântico que rouba o coração das donzelas com seu charme cafajeste, o espião profissional que serve aos interesses das megacorporações e o ladino que tropeça em nobres e diplomatas na busca do pão de cada dia. No universo de *Star Wars*, este kit cobre todos aqueles personagens que vivem à margem da lei, como ladrões, piratas, trapaceiros e, é claro, os próprios contrabandistas como Han Solo e Lando Calrissian.

Ataque Furtivo: se você atacar um inimigo indefeso, pode gastar 2 Pontos de Magia para ignorar sua Armadura durante o ataque.

Ás na Manga: você sabe trapacear os inimigos, o destino e até mesmo a Força. Você pode usar Pontos de Magia (em vez de Pontos de Experiência) para comprar uma vantagem temporariamente. Você pode usar este poder uma vez por dia.

Bala nas Costas: você nunca concordou com essa história de "lutar limpo". O primeiro ataque que você faz em um combate é sempre um acerto crítico automático.

Blefar: você é um mestre em fazer o falso parecer verdadeiro, o implausível parecer plausível e a mentira parecer verdade. Você recebe um bônus de +2 em Habilidade para testes da perícia Manipulação.

Flanquear: você sabe se aproveitar da distração de seus inimigos para desferir punhaladas mortais. Quando você ataca um alvo que está envolvido em combate com um de seus aliados, seu ataque ignora a Habilidade do alvo.

Segunda Chance: se não gostar do resultado de sua rolagem de dados, você pode pagar 2 PMs para rolar de novo. Você deve ficar com o segundo resultado, mesmo sendo pior que o primeiro.

Talento Ladino: você pode gastar 1 Ponto de Magia para comprar um sucesso automático em um teste de perícia Crime uma quantidade de vezes por dia igual a sua H+1.

DIPLOMATA

Exigências: H1 e Manipulação.

A República é o ápice da civilidade política na Galáxia. Ela reúne sob sua bandeira quase todos os planetas, sistemas e espécies conhecidos. Para tocar toda essa máquina administrativa faz-se necessário profissionais à altura. O arquétipo diplomata representa qualquer oficial de um governo, corporação, do Senado ou de uma cultura distante. É o político, o executivo e o manipulador. Personagens como a Princesa Leia, a senadora Amidala e o Chanceler Palpatine são exemplos deste arquétipo.

Encantar: você é perito em agradar aqueles que encontra. Você pode lançar a magia Paz de Marah, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Tradição Jedi. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs para lançar essa magia.

A Galáxia Sou Eu: você é um símbolo da Galáxia, e quando você diz isso as pessoas hesitam em lhe atacar. Você pode gastar um movimento e 1 Ponto de Magia para receber A+2 até o fim do combate.

Inspirar Aliados: você pode gastar um movimento e 1 Ponto de Magia para inspirar todos os aliados que possam ouvi-lo. Esses aliados recebem FA+1 por um número de turnos igual à sua Resistência.

Língua Ferina: você é um negociador feroz, fazendo uso das palavras para dobrar até a mais teimosa das criaturas. Você recebe um bônus de H+2 em testes de Manipulação.

Diplomatas manipulam pessoas com a técnica dos "olhos de cachorrinho pidão"

Memória da Galáxia: você teve uma longa e extensa educação, e adquiriu diversos conhecimentos. Graças a isso, uma vez por dia você pode obter um sucesso automático em um teste de perícia à sua escolha.

Não se Meta Comigo: sua alta posição na sociedade pode intimidar as pessoas. Você pode lançar a magia Pânico, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Tradição Sith. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs para lançar essa magia.

Vontade de Pedra: caso falhe quando atacado por magias e efeitos que afetem a mente, ou fracasse em resistir a qualquer tipo de perícia que procure influenciar sua vontade, você pode ignorar a primeira rolagem e efetuar um novo teste de R para anular o efeito.

JEDI

Exigências: H1, R1, Sensitivo da Força (veja a caixa) e Devoção (veja abaixo).

Embora a verdadeira origem da Ordem Jedi seja discutível, os documentos mais antigos remontam ao planeta Typhon e indicam que ela foi fundada há mais de 25.700 anos, séculos antes da República. Mais de um milênio antes da fundação da Ordem, os maiores filósofos, religiosos, cientistas e guerreiros se uniram para debater suas descobertas sobre a mística e enigmática Ashla. Mas muitos foram seduzidos por Bogan, a contraparte maligna de Ashla, o que resultou nas Guerras da Força. Das cinzas desse conflito nasceram os primeiros Jedi.

Com o tempo, a Ordem cresceu e até mesmo desenvolveu tecnologias próprias, como o "laser congelado" dos sabres de luz. Um grupo mais ativo deixou Typhon para ajudar outros mundos, tornando-se os primeiros Cavaleiros Jedi. Eles fundaram uma escola no planeta Ossus, definindo o Lado da Luz e o Lado Negro da Força (associados, respectivamente, com Ashla e Bogan) e também desenvolvendo conceitos como a Força Unificada e a Força Viva. Mais ou menos um século depois, os Jedi uniram-se à República Galáctica e juraram fidelidade a ela. Os Cavaleiros Jedi logo se tornaram os guardiões da paz e da justiça na Galáxia.

A Ordem Jedi é liderada pelo Alto Conselho Jedi. O Conselho é formado por indivíduos da mais alta inteligência, sabedoria e conhecimentos da Força e da Galáxia. Serve de governo para a Ordem e corpo conselheiro para o Senado. O número máximo de integrantes é 12, e todos os integrantes são Mestres Jedi. Em situações adversas, Cavaleiros também podem ser indicados para o Conselho.

O Jedi típico é um combatente habilidoso e sábio, um exemplar no ápice das habilidades físicas de sua espécie. Ele também é versado em julgar e resolver disputas, e possui todos os poderes de um oficial da lei e justiça. Seus poderes legais estão acima da jurisdição das forças policiais locais. Entre os Jedi existe tanta diversidade quanto em qualquer ordem que reúne pessoas de todas as espécies: cientistas, estrategistas, pilotos... É normal que um Jedi abrace outras habilidades além do uso da Força e do combate com o sabre de luz. Os mestres do Conselho são bem versados em política, e sabem lidar com as intrigas e nuances sutis dos jogos dos senadores.

Devoção (-1 ponto): manter a paz e a justiça na Galáxia. Destruir os Sith e impedir que sua opressão se alastre.

Ataque Subjugante: quando você faz um ataque corpo-a-corpo, pode gastar 5 PMs antes de rolar o ataque. Se fizer isso e o ataque causar dano, o oponente fica indefeso durante um turno. Criaturas com Resistência superior à sua Força são imunes a este poder.

Ensinamentos da Força: você recebe três magias extras à sua escolha.

A Força Está com Você: você começa o jogo com 5 PFs extras.

Juyo: este estilo de luta de sabre de luz se foca em ataques precisos. Quando luta com um sabre de luz você recebe um bônus de +2 na sua Força de Ataque.

Meditação de Batalha: você pode gastar um movimento e 1 Ponto de Magia para receber um bônus de +2 na sua FA até o fim do combate.

Niman: este estilo de luta de sabre de luz se foca em bloqueios. Quando luta com um sabre de luz você recebe um bônus de +2 na sua Força de Defesa.

Sabre de Luz: você possui a arma típica dos Jedi, um sabre de luz (veja a caixa ao lado). Você pode gastar pontos de experiência para melhorar seu sabre.

Vaapad: este estilo de luta de sabre de luz se foca em golpes mortais. Quando luta com um sabre de luz e rola um 5 para determinar sua Força de Ataque, você pode gastar 1 Ponto de Magia para fazer este ataque ser um acerto crítico (duplicando sua Força).

SOLDADO

Exigências: F1, A1 e R1.

Embora alguns planetas sejam pacíficos, a maior parte da Galáxia é assolada por violência e agressividade. Existem piratas, assassinos e guerra. Morte e destruição. Os Jedi são os guardiões da paz, é verdade, mas também existem guarda-costas, oficiais da República, soldados e pilotos a favor das causas da ordem e da justiça. O soldado cobre todos estes papéis. Exemplos desses personagens incluem os clones do exército da República, Jango e Boba Fett, a maioria dos caçadores de recompensa e muitos outros combatentes de todas as espécies e níveis, como Wedge Antilles e o Comandante Cody.

Armadura Completa: seu corpo é perfeitamente protegido por uma armadura completa. Caso seja atingido por um acerto crítico, você pode efetuar um teste de Armadura. Se tiver sucesso, o acerto crítico é anulado e você sofre apenas dano normal.

Ataque Inesperado: uma vez por combate, você pode adicionar um poder da vantagem Ataque Especial ao seu ataque, sem gastar Pontos de Magia por isso.

Ataque Mortal: quando realiza a manobra ataque concentrado, além de causar dano aumentado (Força ou Poder de Fogo +1 por rodada de concentração), você ignora a Habilidade do alvo.

Disciplina Marcial: você é capaz de continuar lutando, mesmo muito ferido. Caso seus PVs cheguem a zero, você pode gastar um movimento para transformar todos os seus PMs restantes em PVs. Quando o combate termina seus PVs voltam a zero, e você deve realizar seu teste de morte normalmente.

Força Bruta: quando realiza a manobra ataque concentrado, além de causar dano aumentado (Força ou Poder de Fogo +1 por rodada de concentração), você ignora a Armadura do alvo.

Plano de Ação: você pode gastar um movimento e 2 Pontos de Magia para analisar a situação e elaborar um plano. Graças ao plano, até o fim da cena você recebe H+1.

Tiro Múltiplo: você paga metade do custo normal (arredondado para cima) para a vantagem Tiro Múltiplo. Portanto, cada dois ataques (incluindo o primeiro) custam 1 PM.

SABRE DE LUZ

O sabre de luz é a arma típica dos Jedi. Em termos de regras ele é uma arma mágica +1 que pode ser melhorada com o gasto de Pontos de Experiência normalmente. Poderes comuns incluem bônus mágico, anti-inimigo (Sith), veloz e vorpal.

GANHANDO E PERDENDO PONTOS DE FORÇA

Cada vez que você fizer algo heróico (como jogar-se na frente de um disparo protegendo outras pessoas ou enfrentar um inimigo mais poderoso ou uma situação muito perigosa), você ganha 1 PF. Cada vez que usa a Força, gasta Pontos de Força de acordo. Você nunca pode ter mais PFs do que cinco vezes o seu valor de R.

A FORÇA

"A Força é um campo de energia gerado por todos os seres vivos. Ela nos cerca, penetra e mantém a Galáxia coesa."

— Mestre Jedi Obi-Wan Kenobi

A Força é um poder — ou *energia* — metafísico de grande importância para os Sith e os Jedi. Ela é vista e definida de maneira diferente por várias religiões e estudiosos através da Galáxia, mas são os Sith e os Jedi quem mais perto chegaram de compreendê-la, e manipulam-na com mais eficiência. A Força é tipicamente dividida entre o Lado Negro e o Lado da Luz. O primeiro é usado pelo Sith e tem a ver com o ódio, medo, agressividade, descontrole e o mal. O segundo, mais usado pelos Jedi, com a compaixão, coragem, cura, autocontrole e o bem. A Força em si mesma é neutra, mas as intenções de seu usuário definem seu uso: se usada para o mal e sem controle, será uma manifestação do Lado Negro; se para o bem e de forma sábia, do Lado da Luz. Existem usos e poderes específicos de cada um desses, mas no geral use sua intuição como mestre para julgar caso a caso.

Todos os personagens com a vantagem Sensitivo da Força têm uma certa quantidade de Pontos de Força (que pode cair para 0, mas não ficar negativa). Um PF pode ser usado para melhorar um teste, emular uma vantagem, ignorar dano ou de qualquer outra maneira que o mestre achar divertido (como recuperar PVs ou ganhar um bônus em um teste de perícia). Todos os personagens começam o jogo com uma quantidade de PFs igual à sua Resistência.

"Muitos pontos de dano a Força causa."

USANDO A FORÇA

Você pode usar a Força de diversas maneiras — veja a seguir.

• **Melhorar um teste:** para cada PF gasto, você ganha um bônus de +1 em um teste qualquer (ataque, defesa, perícia, etc.). Você deve gastar os PFs antes do mestre determinar se o teste foi bem-sucedido ou não.

• **Emular uma vantagem:** gastando uma quantidade de PFs igual ao valor de uma vantagem, você pode emulá-la por uma cena (por exemplo, gastando 1 PF você pode usar Deflexão) — mas o mestre tem a palavra final se você pode ou não emular determinada vantagem.

• **Ignorar dano:** você pode "trocar" 1 PF por 1 ponto de dano. Assim, se sofrer 3 pontos de dano, pode gastar 3 PFs para ignorá-los.

Nota: sim, nós sabemos que a Força funciona de maneira parecida com os Pontos de Experiência, mas ela é exclusiva dos personagens com a vantagem Sensitivo da Força. Personagens não-sensitivos podem usar XP normalmente e personagens sensitivos podem usar tanto XP quanto Pontos de Força. A Força é apenas um elemento a mais, exclusivo.

O LADO NEGRO

O Lado Negro é o caminho do mal. Ele é tentador, pois oferece vantagens — cada vez que gastar um PF para fazer algo maligno, você ganha um bônus melhor. Se gastar um PF para melhorar um teste, você ganha +2 em vez de +1. Se

NOVAS VANTAGENS

SENSITIVO DA FORÇA (1 PONTO)

Você começa o jogo com uma quantidade de Pontos de Força igual à sua Resistência. Você pode aprender as vantagens Tradição Jedi ou Tradição Sith e gastar Pontos de Força para fazer certas proezas (veja a seção "A Força").

TRADIÇÃO JEDI (2 PONTOS)

Você foi treinado nas tradições Jedi e provavelmente é um cavaleiro. Você pode fazer magias das Escolas Branca e Elemental normalmente (gastando Pontos de Magia para isso). Você só pode escolher esta vantagem se tiver Sensitivo da Força.

TRADIÇÃO SITH (2 PONTOS)

Você foi treinado nas tradições Sith e provavelmente é um deles. Você pode fazer magias das Escolas Negra e Elemental normalmente (gastando Pontos de Magia para isso). Você só pode escolher esta vantagem se tiver Sensitivo da Força.

gastar um PF para emular uma vantagem, o primeiro PF gasto vale por dois (assim, para emular Invisibilidade você gasta apenas 1 PF, por exemplo). Por fim, se gastar um PF para ignorar dano, você ignora 2 pontos de dano.

Toda vez que usar o Lado Negro você ganha um Ponto de Lado Negro (PN). Você também ganha um PN sempre que fizer um ato maligno ou descontrolado, de acordo com o mestre. Crescer no Lado Negro é fácil e tentador, mas a longo prazo ele acaba dominando sua vontade. Uma pessoa com qualquer quantidade de PN está maculada. Alguém com uma quantidade de PN maior que sua Rx2 está tentada. Por fim, uma pessoa com uma quantidade de PN maior que sua Rx5 está corrompida. Um personagem maculado funciona normalmente — ele ainda está próximo da Luz. Um personagem tentado recebe uma desvantagem à escolha do mestre, relacionada com o evento que o deixou assim. Um personagem corrompido não pode mais ser usado — ele se torna um NPC, um vilão nas mãos do mestre. Diferentes dos Pontos de Força, os PNs não têm um limite máximo — um personagem pode ter qualquer número deles. Sua quantidade atual indica o quão longe ele está da redenção

REDENÇÃO

Um personagem maculado que busque a redenção precisa passar um dia inteiro meditando e gastar 1 PF para perder 1 PN. Se quiser perder mais, precisa passar mais dias meditando e gastar mais PFs (1 dia/PF para cada PN). Se o personagem estiver tentado, precisa gastar 2 PFs para cada PN que queira perder. Se o personagem estiver corrompido, precisa gastar 3 PFs para cada PN que queira perder. Outra maneira de se redimir é fazer algo heróico, como sacrificar a si mesmo pelos outros (como Darth Vader no final de *O Retorno de Jedi*). Este tipo de ato reduz a quantidade de PNs do personagem para 1 ponto abaixo de tentado. Incluímos aqui regras para a redenção de personagens corrompidos caso você queira jogar uma campanha com personagens malignos que buscam a redenção.

STAR WARS EM MUTANTES & MALFEITORES

A seguir estão algumas regras adicionais e variantes para melhor adaptar o sistema de *Mutantes & Malfeitores* para uma campanha de *Star Wars*.

NÍVEL DE PODER E PONTOS DE PODER

Varia de acordo com o estilo de jogo que você quer. A medida padrão é NP 5 e 75 pp, mas, se você quiser algo mais exagerado — como a série *Clone Wars* de Tartakovsky ou o game *The Force Unleashed* —, use NP 8 e 120 pp.

PERÍCIAS

Personagens de *Star Wars* são capazes em diversos campos de atuação. Para simular isso, todo personagem recebe 4 graduações em perícias de bônus por ponto de bônus de Inteligência. Por exemplo, um personagem com Inteligência 15 (bônus de +2) recebe 8 graduações em perícias de bônus.

"Vou usar o Lado Negro só mais uma vezinha..."

ESPECIALIZAÇÕES DE CONHECIMENTO

Em vez das especializações descritas no módulo básico de *Mutantes & Malfeitores* para a perícia Conhecimento, use as especializações a seguir.

- **Burocracia:** negócios, política, leis.
- **Ciências:** biologia, física, química, tecnologia.
- **A Força:** tradições e lendas da Força.
- **Galáxia:** história e geografia de planetas, sistemas e regiões da Galáxia. Cultura e mundos natais das espécies.
- **Manha:** cultura de rua e do submundo.
- **Tática:** técnicas e estratégias para manobrar forças em combate.

NOVA PERÍCIA: ASTRONAVEGAÇÃO (INT)

Você sabe calcular rotas de viagem pelo hiperespaço. Como cada objeto na Galáxia está em constante movimento, as rotas não são estáticas, e a cada viagem devem ser calculadas novamente.

Teste: faça um teste de Astronavegação para calcular uma rota de viagem pelo hiperespaço. A CD depende do seu destino: CD 10 para Mundos do Centro e Colônias, 15 para o Centro Profundo e a Orla Interior, 20 para a Região de Expansão e a Orla Média e 25 para a Orla Exterior.

Se você for bem-sucedido, a viagem leva o tempo previsto (uma viagem típica pelo hiperespaço leva de 1 a 10 dias — role 1d20 e divida por 2). Se você falhar, a viagem leva o dobro do tempo previsto. Se você falhar por 5 ou mais, viaja pelo tempo previsto, mas para um caminho errado, e quando sai do hiperespaço fica perdido. Você pode fazer um segundo teste de Astronavegação (CD 20) para encontrar o caminho certo. Se for bem-sucedido, você alcança o seu destino; a viagem leva o dobro do tempo previsto. Se falhar, você gasta o tempo previsto de viagem antes que possa tentar de novo. Você pode continuar tentando até ser bem-sucedido, gastando o tempo previsto de viagem a cada tentativa.

Se a rolagem do teste for 1 natural, a nave sofre um acidente — qualquer coisa de bater em um asteróide a ter seu casco danificado pela força gravitacional de um buraco negro! Em termos de jogo, a nave sofre um ataque com bônus de dano de +11 a +20 (role 1d20, divida por 2 e some 10). Depois do acidente você sai do hiperespaço e fica perdido — supondo que a nave não tenha explodido, é claro!

Ação: um teste de Astronavegação leva 1 minuto. Você pode fazer um teste de Astronavegação como uma ação completa aceitando uma penalidade de –5.

Especial: você pode escolher 10 quando fizer um teste de Astronavegação, a não ser que esteja fazendo o teste como uma ação completa.

NOVA PERÍCIA: JOGATINA (SAB)

Use esta perícia para vencer jogos baseados tanto em habilidade quanto em sorte. Jogos envolvendo apenas habilidade — como xadrez — ou apenas sorte — como cara ou coroa — não envolvem testes de Jogatina.

Teste: para entrar em um jogo de azar, você deve primeiro cobrir a aposta. Em termos de jogo, deve "comprar" a aposta, usando as regras descritas na página 132 do módulo básico de *Mutantes & Malfeitores*. Se está começando o jogo, você define a CD de compra da aposta; se está entrando em um jogo em andamento, o mestre a define.

Seu teste de Jogatina é oposto pelos testes de Jogatina dos outros participantes. Se muitos PNJs estiverem participando, o mestre pode fazer um único teste para todos, usando o maior modificador de perícia e fornecendo um bônus de +2 a ele.

Se o seu teste de Jogatina for bem-sucedido, você ganha o jogo. Seu bônus de riqueza aumenta em uma quantidade igual ao dobro do que você gastou com a aposta. Por exemplo, caso seu bônus de riqueza seja +8 e você entre em um jogo cuja aposta tem CD de compra 15, seu bônus de riqueza diminui em 2, indo para 6. Caso você ganhe o jogo, seu bônus de riqueza aumenta em 4, indo para 10.

- *Trapaceando:* para trapacear, faça um teste de Blefar como uma ação livre antes de fazer o teste de Jogatina. Esse teste é oposto pelos testes de Intuir Intenção dos outros participantes. Se o teste de Blefar for bem-sucedido, você ganha um bônus +2 no teste de Jogatina. Se falhar, você não ganha nem perde nada. Se falhar por 5 ou mais, um participante percebe sua tentativa de trapaça, e reage de acordo.

Ação: um teste de Jogatina exige algo entre alguns minutos a uma hora, ou mais, dependendo do jogo.

Novas tentativas: não, a menos que você queira apostar mais e continuar jogando.

Especial: você não pode escolher 10 ou 20 em testes de Jogatina.

PODERES

Em uma campanha de *Star Wars* poderes são mais raros do que em uma campanha típica de *Mutantes & Malfeitores*. Os únicos descritores existentes são *biológico* (para poderes inatos de espécies não-humanas), *tecnológico* (para dispositivos, implantes cibernéticos e dróides) e *a Força*. Além disso, cada descritor possui uma regra que determina como seus poderes são usados.

- Poderes com o descritor biológico exigem um salvamento de Fortitude contra fadiga quando são usados. A CD é 10 + as graduações do poder usadas (assim, um jogador pode limitar o uso de um poder para tornar mais fácil sobrepujar a fadiga). Uma falha significa que o personagem fica fatigado. Os resultados da fadiga são cumulativos; um personagem fatigado que fique fatigado novamente fica exausto, e um personagem exausto que fique fatigado cai inconsciente.

- Poderes com o descritor a Força gastam *pontos de energia* para serem usados. Os personagens têm uma quantidade de pontos de energia igual a seu valor de Sabedoria x 10. Assim, um personagem com Sabedoria 13 tem 130 pontos de energia. Usar um poder custa uma quantidade de pontos de energia igual a seu custo em pontos de poder. Usar Raio 7, por exemplo, custa 14 pontos de energia. O custo é pago a cada rodada que o efeito esteja em uso, no começo da ação do personagem. Poderes permanentes não gastam pontos de energia. Os personagens recuperam seu valor de Sabedoria em pontos de energia por minuto.

Custo de energia reduzido: com um extra de +1, o poder custa metade da quantidade normal de energia (metade do custo em pontos de poder, sem contar este modificador). Com um modificador de +2, o efeito não custa nada.

- Poderes com o descritor tecnológico também gastam pontos de energia, mas de uma fonte própria, pela qual o personagem deve pagar. Uma fonte para um poder custa 1 ponto de poder por 20 pontos de energia.

A FORÇA

Os pontos heróicos de *M&M* podem ser usados para simular a influência da Força. Apenas mude o nome dos pontos heróicos para pontos da Força e o nome do feito Sorte para Sensitivo da Força. Simples, não? Mas, se você achou isso simples *demais* (ou se está achando que os autores desta matéria são preguiçosos), pode usar as regras abaixo para simular a corrupção do Lado Negro.

Quantidade máxima de pontos da Força: cada personagem possui uma quantidade máxima de pontos da Força que pode acumular. Essa quantidade é igual à metade do nível de poder mais suas graduações no feito Sensitivo da Força (limite máximo igual ao nível de poder). Por exemplo, um personagem de NP 5 com 2 graduações em Sensitivo da Força tem uma quantidade máxima de 4 pontos de Força. Caso um personagem que já esteja com a sua quantidade máxima de pontos da Força receba um ponto de Força, este ponto de Força é perdido. O limite máximo de pontos de Força de um personagem é igual ao nível de poder da campanha.

PONTOS DO LADO NEGRO

Pontos do Lado Negro representam a tentação do Lado Negro. Quanto mais pontos do Lado Negro um personagem possui, mais perto de ser corrompido ele está.

Recebendo pontos do Lado Negro: sempre que um personagem comete uma ação maligna ou motivada pelo ódio, medo ou descontrole, recebe um ponto do Lado Negro. No geral, o mestre deve avisar os jogadores quando suas ações irão render um ponto do Lado Negro, dando-lhes a oportunidade de mudar de idéia, se quiserem.

Se um personagem receber um ponto do Lado Negro, sua quantidade máxima de pontos da Força será reduzida em um (veja acima). Cada ponto do Lado Negro adicional reduz em mais um sua quantidade máxima de pontos da Força. Um personagem cuja quantidade máxima de pontos da Força tenha sido reduzida a zero ou menos é completamente corrompido.

Usando pontos do Lado Negro: o jogador *pode* gastar os pontos do Lado Negro de seu personagem (com os mesmos benefícios de um ponto da Força). Entretanto, gastar um ponto do Lado Negro dá ao herói *outro* ponto do Lado Negro (e o primeiro ponto do Lado Negro não é perdido), de maneira que a descida do herói rumo à corrupção se acelera.

Eliminando pontos do lado Negro: os personagens podem eliminar pontos do Lado Negro através de atos de heroísmo e redenção. Quando um jogador ganha um ponto da Força devido a uma ação heróica, pode abrir mão do ponto da Força para eliminar um ponto do Lado Negro.

CARISMA E A FORÇA

Entre outras coisas, o Carisma representa a força de personalidade de um personagem, uma característica importante para o uso da Força. Para representer isso, de acordo com o mestre, os personagens podem receber uma quantidade adicional de pontos de Força igual ao seu bônus de Carisma. Por exemplo, um personagem com Carisma 15 (bônus de +2) recebe 3 pontos de Força a cada sessão de jogo. Entretanto, o limite máximo de pontos de Força de um personagem continua sendo igual ao nível de poder da campanha.

EQUIPAMENTO

Em uma campanha de *Star Wars* os personagens não sabem usar todos os tipos de equipamento automaticamente. A seguir estão três novos feitos, que os personagens devem adquirir para saber usar cada tipo de equipamento.

OPERAR VEÍCULOS — PROFICIÊNCIA, COM GRADUAÇÕES

Escolha um tipo de veículo (terrestre, aquático, caças, transportes ou naves capitais). O tipo terrestre inclui *speeders* e *walkers*. Você sabe operar veículos do tipo escolhido, e não sofre penalidades em testes de Pilotar e em rolagens de ataque com eles ou com as armas deles. Personagens que não saibam operar um veículo sofrem uma penalidade de –4 em testes de Pilotar e em rolagens de ataque feitas com o veículo ou com as armas dele. Cada vez que comprar este feito, você escolhe um tipo diferente de veículo.

USAR ARMADURAS — PROFICIÊNCIA

Você sabe usar armaduras, e não sofre penalidades no bônus de ataque ou na Defesa com elas. Personagens sem este feito sofrem uma penalidade no bônus de ataque e na Defesa igual à Proteção da armadura.

USAR ARMAS — PROFICIÊNCIA, COM GRADUAÇÕES

Escolha um tipo de arma (arcaicas, energéticas ou pesadas). A classe arcaicas inclui armas modernas, mas cujo uso é semelhante ao de uma arma antiga. Você sabe usar armas do tipo escolhido, e não sofre penalidades em rolagens de ataque com elas. Personagens que não saibam usar uma arma sofrem uma penalidade de –4 em rolagens de ataque feitas com a arma. Todos os personagens sabem usar simples automaticamente.

ARMAS

A seguir estão algumas armas comuns na Galáxia. Esta não é uma lista completa, mas possui as armas mais comuns, e a partir delas o mestre pode criar armas novas.

Cajado-energético: este cajado possui um gerador de pulso eletromagnético em cada ponta, que descarrega com impacto. Possui o feito de poder Ataque Dividido.

Canhão blaster: a arma mais pesada que pode ser usada pessoalmente.

Detonador termal: este explosivo energético afeta uma área com raio de 6 m. Um salvamento de Reflexo contra CD 20 reduz o dano à metade. Atire com bastante força!

Fuzil blaster: a arma padrão de soldados.

Lança-chamas: esta arma afeta uma linha de 1,5 m por 9 m, usando as regras para ataque de área.

Lança-foguetes: usado contra *speeders*, caças... E Jedi. Afeta uma área com 6 m de raio a partir do ponto de impacto. Um salvamento de Reflexo contra CD 20 reduz o dano à metade. Um alvo acertado por um ataque direto não tem direito a uma jogada de salvamento.

Metralhadora blaster: a arma que todo soldado clone quer usar um dia! Possui o extra Automático.

Pistola blaster: a arma padrão de civis e bandidos.

Pistola de íons: esta arma dispara um raio de energia que desabilita componentes eletrônicos. Tem o efeito de um poder Atordoar, mas afeta apenas veículos e dróides (que fazem um salvamento de Resistência contra seus efeitos).

Arma	Dano	Crítico	Descritor	Incremento de Alcance	Tamanho	Custo de Equipamento
Armas Simples						
detonador termal	+10	—	Energia	6 m	Pequeno	15
faca	+1	19-20	Perfuração	3 m	Mínimo	4
porrete	+2	20	Esmagamento	—	Médio	3
vibro-faca	+3	19-20	Perfuração	—	Pequeno	5
Armas Arcaicas						
arco	+3	20	Perfuração	9 m	Grande	7
cajado-energético	+4	20	Eletricidade	—	Grande	6
espada	+3	19-20	Corte	—	Médio	5
lança	+2	20	Perfuração	6 m	Médio	6
machado	+4	20	Corte	—	Médio	5
sabre de luz	Corrosão 5	19-20	Corte	—	Médio	10*
vibro-espada	+5	19-20	Corte	—	Médio	7
Armas Energéticas						
fuzil blaster	+7	20	Energia	21 m	Médio	14
pistola blaster	+5	20	Energia	15 m	Pequeno	10
pistola de íons	Atordoar 5	—	Energia	15 m	Pequeno	10
Armas Pesadas						
canhão blaster	+9	20	Energia	27 m	Grande	18
lança-chamas	+6	—	Fogo	—	Médio	15
lança-foguetes	+10	—	Explosivo	30 m	Grande	24
metralhadora blaster	+7	20	Energia	21 m	Grande	21

Sabre de luz: a arma típica dos Jedis. Causa o efeito do poder Corrosão (perda de Resistência mais dano). Um sabre de luz deve ser ligado como uma ação livre. Um sabre de luz deve ser comprado com o poder Dispositivo.

JOGANDO NO UNIVERSO DE STAR WARS

A primeira reação de qualquer um que tenha regras para jogar aventuras de RPG no universo de *Star Wars* é explodir de felicidade, animação e ansiedade para começar a campanha. A segunda é a frustração: "Tudo que tinha pra fazer já está nos filmes...". Esse é um engano comum dos mestres menos experientes. Só porque existe um filme ou série de TV que se passa no mesmo universo, não quer dizer que você precise segui-los à risca. Ou segui-los de qualquer maneira.

A sua campanha *não precisa* ser igual aos filmes ou episódios da série; na verdade, ela não precisa ter qualquer semelhança além de se passar no mesmo universo. Você pode alterar as coisas do jeito que quiser, usar os personagens da maneira que achar melhor. Lembre-se: essa é a *sua* história e os protagonistas são os *personagens dos seus jogadores*.

Uma boa opção é situar a campanha em uma época muito anterior — ou posterior — ao que foi retratado nos filmes e nas séries de TV. É a saída usada por games, como o excelente *Knights of the Old Republic*. Ou entre os capítulos de filmes e séries, como em *Star Wars: The Force Unleashed*. Outra opção é situar a campanha numa época parecida com a da série do cinema ou da TV, mas fazer aventuras diferentes para os personagens. A vantagem dessa opção é que os jogadores podem encontrar e interagir com personagens famosos.

Se os seus jogadores tiverem dificuldade em sair da sombra de personagens como Mestre Yoda, Chanceler Palpatine ou o Conde Dookan, não tenha pena: mate-os! Imagine a reviravolta na Galáxia se a nave que levava o Mestre Yoda fosse destruída em pleno salto para o hiperespaço! Ou o que seus jogadores diriam se o Chanceler Palpatine fosse assassinado logo depois da eleição! Dá até para ouvir: "Mas... Mas... Ele era o vilão da história! O cara que ia virar imperador". Quem disse?

Uma das melhores coisas do universo de *Star Wars* é que ele comporta praticamente todo tipo de aventura ou campanha. Não fique preso aos Sith e aos Jedi. Muitos episódios retratam as missões dos soldados clones infiltrando-se, guerreando ou explodindo bases e inimigos. Você não precisa limitar os personagens a Jedi — na verdade, nem precisa deles para uma campanha de *Star Wars*. Mais do que em qualquer outro cenário, aqui a imaginação é o limite!

GUSTAVO BRAUNER nunca se lembra de assinar as matérias neste formato.

GUILHERME DEI SVALDI vai mestrar uma campanha de Star Wars com essas regras.